



swissmilk

Matériel

Copier la grille et les symboles Lovely sur une feuille en plastique transparent, découper ces derniers.



Remarque

Ce jeu peut aussi être utilisé pour l'enseignement du français.

- Trouver des synonymes (lourd – pesant, haut – élevé, ...)
- Donner un verbe et faire deviner le substantif correspondant (courir – la course, ...)
- Trouver des contraires (petit – grand, joli – vilain, ...)

Primaire 2

Nom: _____

Jeu Lovely

Jeu de répétition de mots dans une langue étrangère.

Règles du jeu

La classe est divisée en deux groupes. Dans chaque groupe, un numéro est attribué à chaque élève; un même numéro apparaît donc une fois dans chaque groupe.

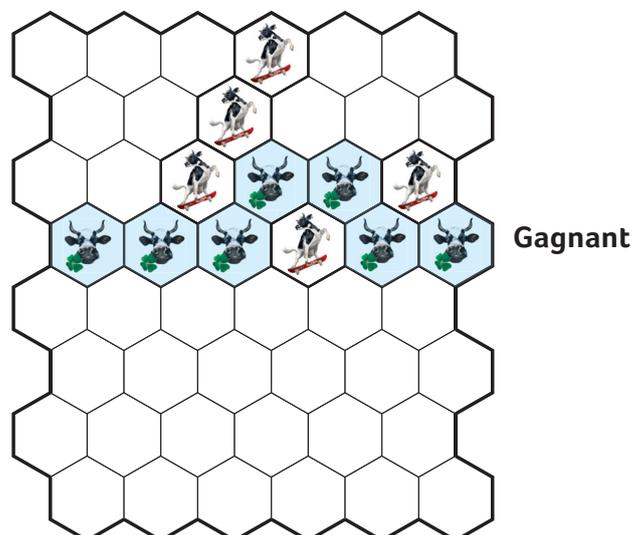
L'enseignant énonce un mot en français, puis un numéro. Les élèves qui ont ce numéro donnent l'équivalent de ce mot dans la langue étrangère. Le premier à répondre correctement gagne un point pour son groupe. Il peut placer un symbole sur la grille. Quel est le groupe qui parviendra le premier à tracer un chemin ininterrompu allant de haut en bas ou de gauche à droite?

Utiliser pour chaque groupe un symbole différent.

Variantes

- Donner un substantif et faire deviner l'adjectif correspondant (schön – die Schönheit, gross – die Grösse, ...)
- Conjuguer des verbes en allemand (3^e personne du pluriel, 2^e personne du singulier, ...)
- Pronoms démonstratifs: mettre le singulier au pluriel, et inversement (this car – these cars, those mice – that mouse, ...)
- Donner l'article défini (Handwerker – der Handwerker, Milch – die Milch, Haus – das Haus, ...)

Exemple





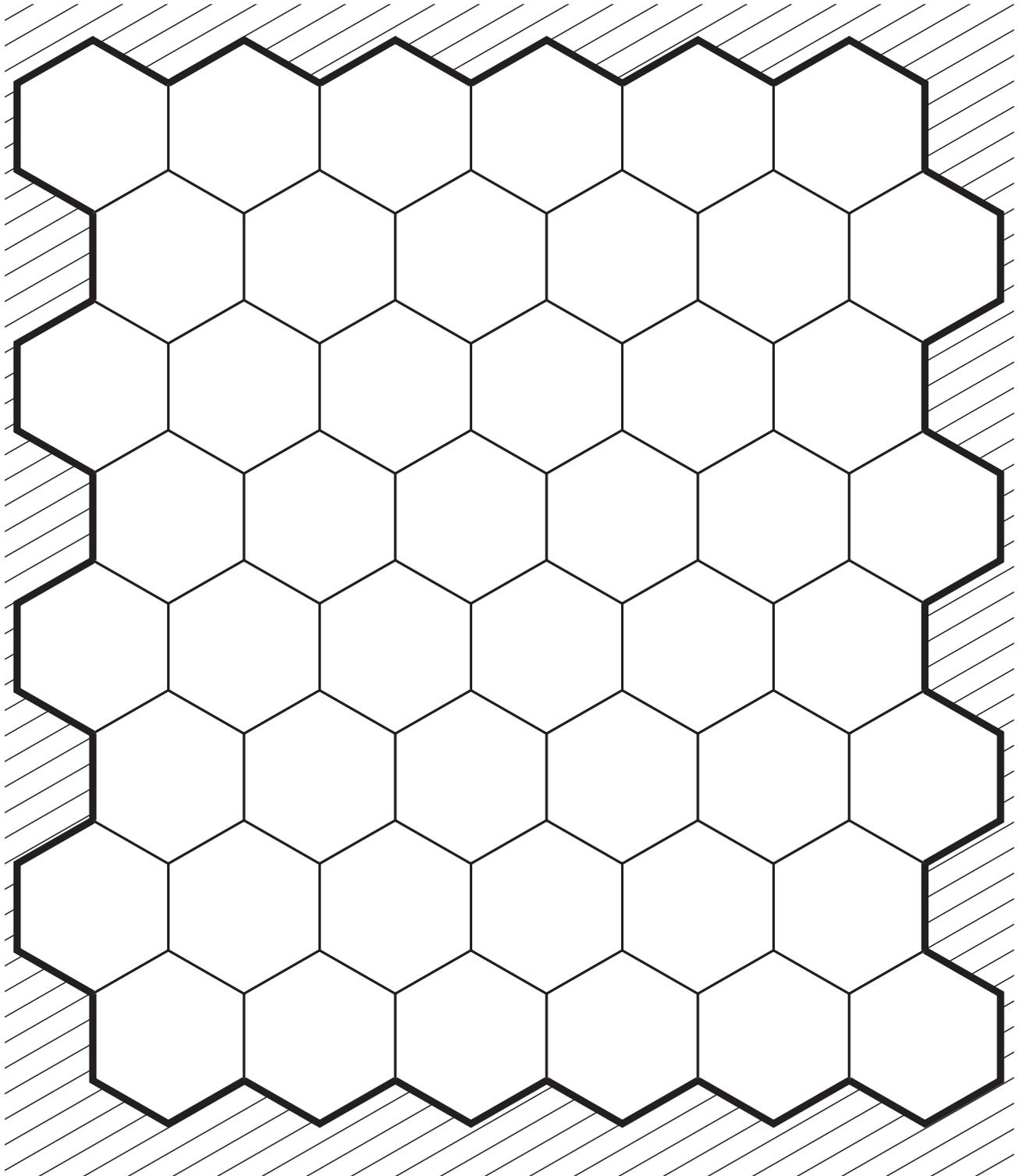
Primaire 2

Nom: _____

swissmilk

Jeu Lovely

Grille





Primaire 2

Nom: _____

swissmilk

Jeu Lovely

Symboles Lovely

